

TEORIA DEI GIOCHI E SOGGETTI DECISORI NELLE PUBBLICHE AMMINISTRAZIONI

Corso di formazione sulla progettazione partecipata
degli spazi gioco

Vertemate con Minoprio - 1 dicembre 2000
Olgiate Comasco - 2 dicembre 2000

Di cosa parleremo

P La Pubblica Amministrazione (cos'è, come opera, come provvede)

P I soggetti decisori nella P.A.

P L'apparato burocratico

P Teoria dei giochi e P.A.

(I) - La Pubblica Amministrazione

P Cos'è una P.A.

- < La nozione tradizionale: la sovranità risiede nello Stato e da questi si dirama
- < La nozione moderna: la qualificazione legislativa (art. 114 Cost.)

P Come opera una P.A.:

- < Il procedimento amministrativo

P L'esito del comportamento della P.A.

- < Il provvedimento amministrativo

(II) - I soggetti decisori nella P.A.

Il modello monistico: i cd. Organi di Governo per soggetti

P Consigliere Comunale (emarginazione o mutazione di un ruolo?)

< I compiti di indirizzo e di controllo politico-amministrativo

P Assessore (fiduciario del Sindaco o esponente di una coalizione?)

< I compiti di governo residuali rispetto al C.C.

P Sindaco (Superman o superstar?)

< Rappresenta l'Ente

< Sovrintende al funzionamento di servizi e uffici

P Il Presidente del C.C. (arbitro o giocatore?)

(III) - L'apparato burocratico

P Il segretario comunale (Giano bifronte tra Stato e autonomie)

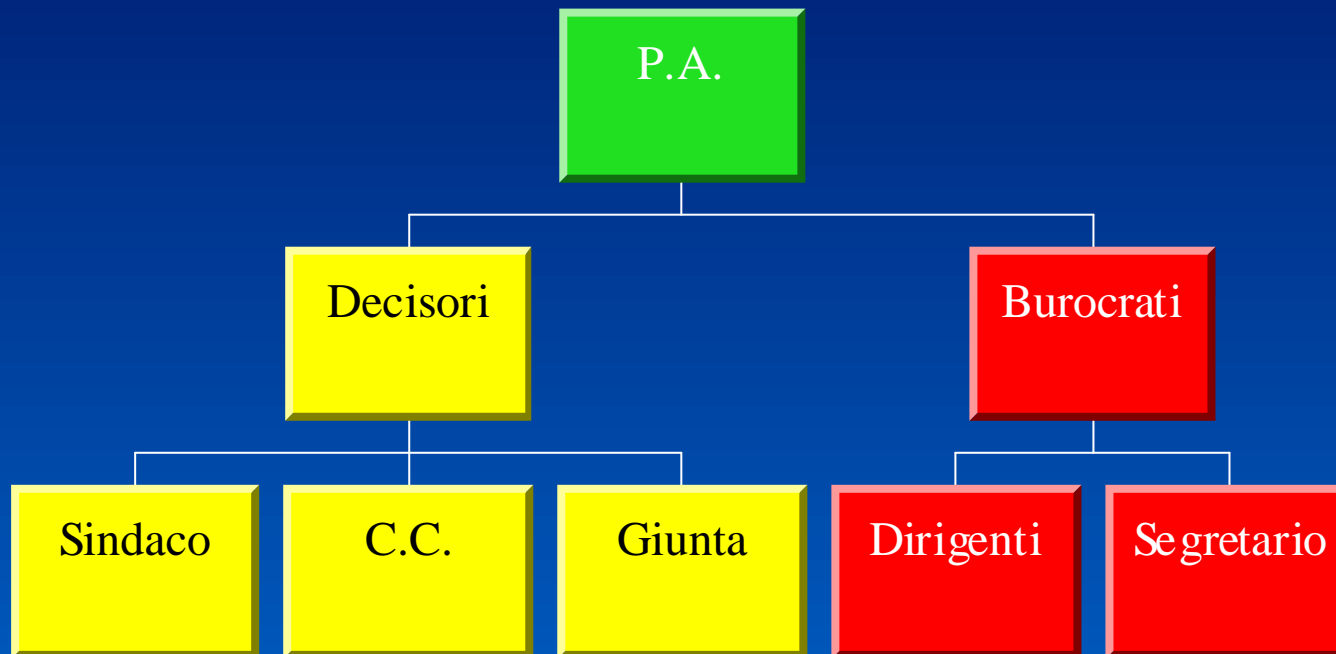
- < Il rapporto organico con l'ente locale / il rapporto d'impiego con lo Stato
- < Le attribuzioni ausiliarie, di direzione / vigilanza / esecuzione / accertamento

P La dirigenza (burocrate o manager?)

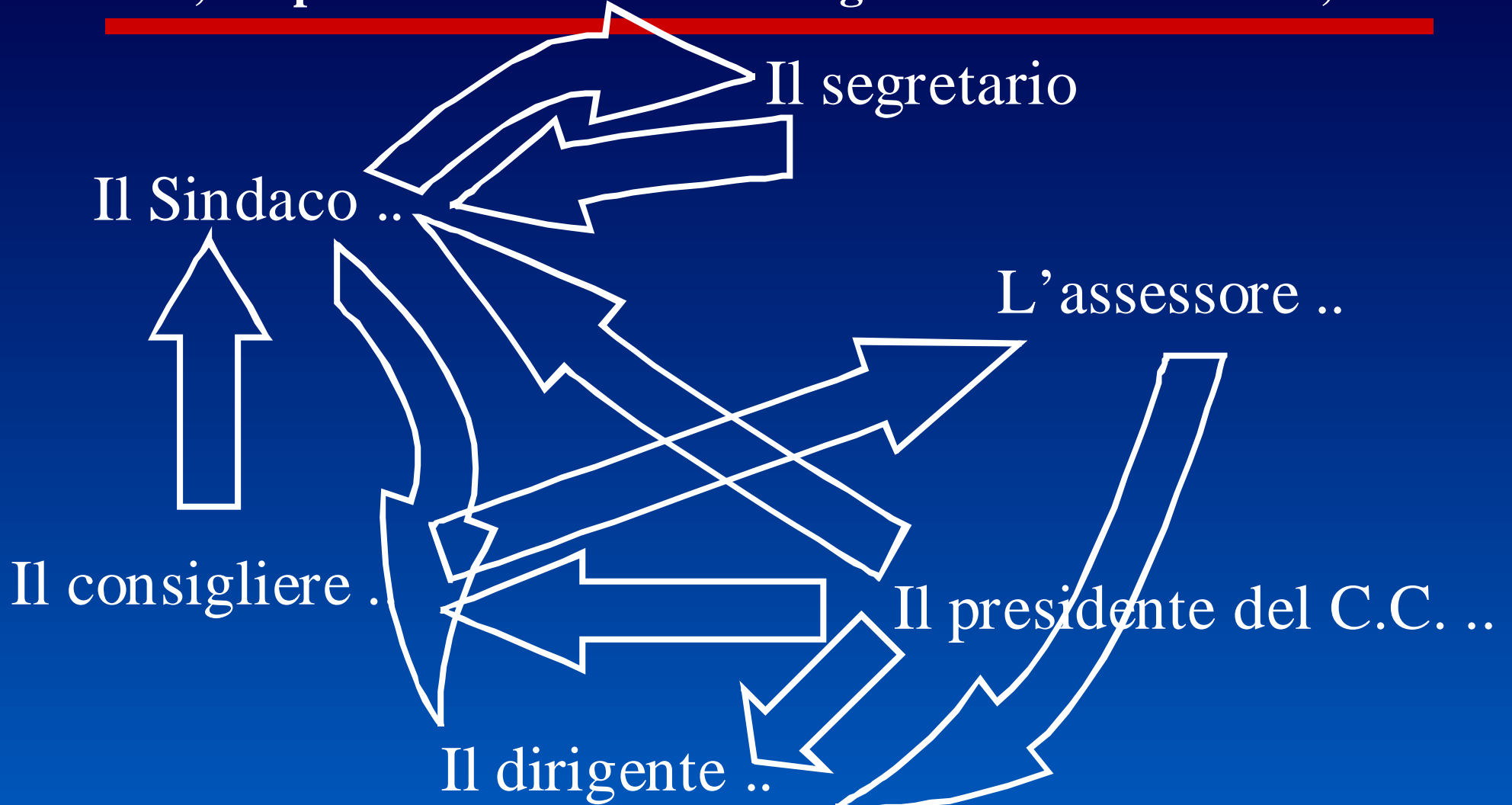
- < La dirigenza degli uffici secondo lo Statuto
- < La Presidenza delle Commissioni di Gara e di Concorso
- < La competenza residuale

Riepilogo dei punti II e III

Dal punto di vista normativo



.., dal punto di vista dei conflitti generati dalle decisioni, ..



.., e dal punto di vista di una definizione sistemica.

P il conflitto generalizzato

P o, usando una frase di un film degli anni settanta, *“Sono passato di qua per dirti una cosa: magari la sai già, ma io preferisco esserne sicuro. Ho deciso di ammazzarti”* (A muso duro, 1973)

(IV) - Per una applicazione della teoria dei giochi alla P.A.

“La vita è un gioco la cui prima regola è: essa non è un gioco”
Alan Watts

P Di cosa si occupa la teoria dei giochi?

P Da dove viene?

P Cosa può fare per noi?

P Perché è importante?

Qualche definizione ..

”Chi parla male, pensa male e vive male. Bisogna trovare le parole giuste: le parole sono importanti!”
(Palombella Rossa, 1989)

P *La teoria dei giochi studia i meccanismi della scelta razionale in situazioni caratterizzate da interdipendenza, vale a dire in quelle circostanze in cui il risultato (payoff) - ottenuto da un soggetto - dipende dalle scelte degli altri soggetti che interagiscono con lui, e viceversa.*

P *Ne segue che il soggetto, se è razionale, tiene conto di questo stato di cose nel decidere le proprie azioni: vale a dire si comporta in modo strategico.*

Giochi a somma zero, giochi a somma diversa da zero

“E’ come se partecipassi a un gioco con delle regole che per me non hanno senso: perché le ha fatte della gente sbagliata. No, anzi: non le fa nessuno. Sembra che si facciano da se stesse” *Il laureato, 1967*

P I giochi a somma zero: la perdita di un giocatore significa la vincita dell’altro

P I giochi a somma diversa da zero: vincita e perdita non si pareggiano

P I rapporti umani: giochi a somma 0 o diversa da 0?

< Il rapporto tra i partner

Le P.A. come attrattori di procedure, ..

Alcune prime qualificazioni comportamentali

- P La P.A. come organizzazione: il gioco del parcheggio (l'allocazione di risorse limitate)
- P Le organizzazioni come meccanismi generatori di fiducia, attraverso i quali soggetti conflittuali sono spinti a cooperare
- P Più i giocatori aumentano, più le condizioni in cui si opera si allontanano da un contesto ^contrattuale^ per avvicinarsi ad un contesto ^autoritario^

.. ma non di risultati.

- P Le organizzazioni esistono perché le capacità computazionali umane sono limitate
- P Le organizzazioni assicurano che il gioco possa svolgersi verso l'ottimo, ma non assicurano il raggiungimento dell'ottimo
- P In altre parole: le organizzazioni creano fiducia, non efficienza
- P L'organizzazione non ha colpe se il risultato raggiunto è insufficiente: la soluzione ragionevole è colpire la norma, sostituendola
- P Perché questo non è sempre possibile.

Qualche conclusione, ...

- P La moltiplicazione dei soggetti-giocatori è dannosa
- P L'approccio vincente è quello cooperativo, l'approccio perdente è quello strategico (o non cooperativo)
- P Non esiste una strategia vincente per definizione, esiste la migliore risposta alla strategia avversaria

.., e il dilemma del prigioniero.

P Due persone sono accusate di aver commesso un grave delitto. Il giudice è certo della loro colpevolezza ma non dispone di prove sufficienti per incriminarle.

P Il giudice le incontra separatamente e fa loro questa proposta:

< Se tu confessi e il tuo compare non confessa

– A lui 20 anni a te la libertà

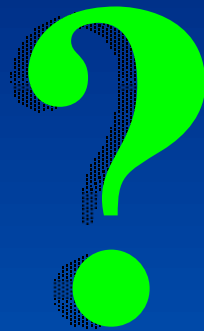
< Se entrambi confessate

– A tutti e due 8 anni

< Se nessuno confessa

– Con le prove che ho opto per un reato minore e vi condanno a 2 anni

... che conseguenze siete in grado di trarre?



I due ordini di risposte al dilemma: il primo ordine ..

P Confessare è la scelta ottimale per gli individui in quanto *singoli*

P Non confessare è la scelta ottimale per gli individui in quanto *gruppo*

.. e il secondo ordine.

- P Ciò che è meglio per l'individuo non è necessariamente meglio per tutti gli individui come entità collettiva
- P Talvolta il perseguimento del risultato individuale conduce ad un risultato meno favorevole sul piano collettivo

Grazie dell'attenzione.

